



# ИССЛЕДОВАНИЕ

## Уроборос Рутины: Психиатрия цифрового конвейера и феномен «Фаст Рег ППГ» Ы-010 от 17.03.2026

Аннотация: Исследование посвящено феномену компульсивного фарма Очков Доблести через случайные героические подземелья (ППГ). Мы доказываем, что этот процесс полностью уничтожает ролевую составляющую игры, заменяя ее механикой скиннеровского ящика. Рассматривается кастовая система глобального чата, синдром «туннельного зрения» и психологическая деградация восприятия контента, где девять подземелий Пандарии превращаются в девять кругов Дантовского ада, пролетаемых на автопилоте.

### ЧАСТЬ I. Социология Поиска: Кастовая система и Торговля Временем

Спам в глобальном чате: «Танк/Хил нид дд на фаст рег ппг, ласт слот», «ДД 580 регнет ППГ с танком» — это не просто поиск группы. Это биржа труда с жесточайшей кастовой сегрегацией.

#### 1. Капитализм Ролей

В экономике ППГ время — это единственная валюта (помимо ОД).

Танк (Альфа-капиталист): Танк держит монополию на время. Очередь для него — секунда. Он диктует условия. Танк, спамящий «фаст рег», ищет не соратников, он ищет обслуживающий персонал (ДД с высоким уроном), чтобы сократить свое время нахождения в подземелье.

Хилер (Буржуазия): Обладает привилегией быстрой очереди, но зависим от темпа танка. В реалиях овергира хил часто вообще не лечит, превращаясь в неполноценного ДД. Его присутствие — лишь формальное требование системы для старта подземелья.

ДД / Бойцы (Пролетариат): Самая бесправная каста. Рога, маг или хант могут стоять в очереди по 20-40 минут. Представьте: эльфийка крови, рога Данатень, закованная в смертоносную сталь, вынуждена стоять в столице и унижительно спамить в чат, умоляя танка взять ее с собой прицепом. ДД

продают свой колоссальный урон в обмен на мгновенный «прок» очереди.

## 2. Дегуманизация группы (Синдром NPC)

При попадании в подземелье социальные нормы обнуляются. Игроки не здороваются. Нет слова «привет», нет обсуждения тактик. Сопартийцы воспринимаются не как живые люди, а как продвинутые боты (NPC). Если бот работает плохо (ДД дает мало урона, Хил отстал) — его безмолвно кикают через голосование. Это тотальная инструментализация человека: «Ты здесь только для того, чтобы полоска здоровья босса исчезла на 10 секунд быстрее».

### ЧАСТЬ II. Психопатология Механик: Девять Кругов Апатии

Когда игрок проходит одно и то же подземелье в сотый раз ради жалких капель ОД, лор (история) стирается. Красивейшие залы Пандарии превращаются в серые коридоры, а боссы — в раздражающие преграды, крадущие секунды жизни. Разберем этот психоз на примере всех боссов ППГ.

#### Круг 1: Храм Нефритовой Змеи (Травма Ожидания)

Диагноз игрока: Синдром дефицита терпения.

Подземелье, которое ненавидит любой «спидраннер», потому что оно заставляет ждать.

Мудрый Марий: Элементаль воды, который медленно крутит фазы с водяными струями. Игроки сходят с ума от ярости. Их урон позволяет убить его за секунду, но механика запрещает это сделать (неуязвимость на фазах). Это психологическая пытка бессилием — босс заставляет овергирнутых богов стоять и смотреть на водичку.

Странник истории Каменная Ступень (Испытание): Бой сопровождается нескипаемой (непропускаемой) болтовней NPC. Группа сбивается в кучу и нервно прыгает на месте, ожидая, пока Солнце или Страх соизволят стать активными.

Лю Фламогор: Единственная отдушина. Она не болтает, она просто выходит и мгновенно умирает под бурстами, давая минутный всплеск дофамина от скорости.

Ша Сомнения: Финальный босс, где группа даже не обращает внимания на механику рассеивания копий. Босса просто туннелят до смерти. Экран лута, лив из пати.

#### Круг 2: Хмелеварня Буйных Портеров (Сенсорный Хаос)

Диагноз игрока: Индуцированный психоз и СДВГ.

Самое шумное, абсурдное подземелье. Обезьяны, зайцы, пиво.

Ук-Ук: Игрок давно забыл, что нужно кататься на бочках. Танк просто собирает всю комнату макак (вместе с боссом) в один огромный ком, а ДД заливают это АОЕ (урон по площади). Это торжество хаоса над порядком.

Хопталлус: Опять АОЕ. Механика с молотком забыта. Зайцы стираются в пыль. Игрок испытывает легкое трансовое состояние от мелькания цифр урона на экране — чистый эндорфиновый всплеск от массового геноцида пикселей.

Янь-Чжу Высвобожденный: Босс, заливающий пол пивом. Убивается так быстро, что игроки не успевают получить дебаффы. Подземелье ощущается как алкогольный трип — шумное, бессмысленное и быстро заканчивающееся.

Круг 3: Монастырь Шадо-Пан (Тюрьма Диалогов)

Диагноз игрока: Острая непереносимость скриптов.

Это подземелье — главный враг фарма ОД из-за чудовищно длинных ролевых (RP) вставок.

Гу Облачный Удар: Игроки ненавидят дракона, который летает кругами, прежде чем приземлиться. Это украденные 15 секунд жизни.

Мастер Снежный Вихрь: Апофеоз пытки. Бой в додзё. Послушники выходят по одному. Босс долго говорит. Игроки в это время афкашат, скроллят ленту в телефоне или бьются лицом в клавиатуру. Невозможность ускорить этот процесс вызывает фрустрацию и ненависть к геймдизайнеру.

Ша Жестокости: Смерть в прыжке. Быстро, без слов.

Таран Чжу: Босс с механикой накопления Ненависти. Иронично, но игроки к этому моменту переполнены реальной, человеческой ненавистью к подземелью. Сферы света (для сброса дебаффа) игнорируются. Танк просто бьет Чжу в лоб, пока тот не сдастся.

Круг 4: Дворец Могу'шан (Лифт в Никуда)

Диагноз игрока: Клаустрофобия и эффект сужающихся стен.

Испытание Короля: Еще один бой-арена с долгими речами кланов Могу. Игроки стоят в тесной комнате, как крысы в клетке, ожидая, когда алгоритм соизволит выпустить следующего моба.

Геккан: Пробежка по коридору с ловушками. Рога, использующий «Спринт» и «Внезапный порыв» (Burst of Speed), пролетает ловушки, в то время как медленные классы (жрецы, рыцари смерти) получают урон. Возникает социальный раскол: быстрые ненавидят медленных за то, что они задерживают пул босса.

Синь Мастер Оружия: Босс, который крутит мечи и активирует ловушки в полу. На фаст-реге никто не выходит из зон поражения. Хил прохиливает этот урон сквозь зубы, потому что двигаться — значит терять ДПС, а терять ДПС — значит терять время.

Круг 5: Врата Заходящего Солнца (Навязанный Темп)

Диагноз игрока: Синдром бегущего по лезвию.

Подземелье, которое диктует свой темп через взрывы и перелеты.

Диверсант Кип'тилак: Босс с бомбами. Умирает до того, как цепочка взрывов успевают покрыть комнату.

Бьющий Га'док: Ковровые бомбардировки. Игроки терпят механику откидывания, стиснув зубы.

Командир Ри'мок: Стоит в луже, которая баффает его и режет урон игроков. Танк (если он опытный) выводит его. Если танк — «вагон», группа может вайпнуться даже в овергире. Здесь происходит 90% конфликтов и киков из группы.

Райгонн: Гигантский жук, бьющий в стену. Механика требует запрыгнуть ему на голову из пушки. Игроки нажимают катапульту компульсивно. Разбивание панциря — это метафора взлома сейфа: быстрее открыть, достать 40 ОД и сбежать.

Круг 6: Осада храма Ньюцао (Абсолютный Кошмар Спидраннера)

Диагноз игрока: Хроническая депрессия и отрицание.

Если при старте ППГ на экране появляется название этого подземелья, группа часто мгновенно распадается (лив с дезертиром на 30 минут иногда выгоднее, чем этот ад).

Командир Во'джак: Худшее, что придумано для фарма. Огромное количество волн мобов, лезущих на стену, которые нельзя ускорить. Группа стоит на стене и ждет. Ждет. И ждет. Это сенсорная депривация. Мозг атрофируется.

Генерал Па'валак: Перекидывание бомб обратно в босса. Часто игроки настолько ленивы, что игнорируют бомбы, предпочитая просто «передамажить» щит босса грубой силой.

Командир эскадрильи Нер'он'ок: Бой на мосту со сдувающим ветром. Роги и друиды пролетают ветер мгновенно, остальные ползут. Разрыв дистанции между игроками ломает командное взаимодействие.

Круг 7 и 8: Монастырь Алого ордена и Залы Алого ордена (Священная Бойня)

Диагноз игрока: Комплекс Мясника.

Обновленные классические подземелья. Здесь нет жалости, есть только коридоры мяса.

Псарь Браун / Воитель Гарлан: Танк собирает весь коридор от начала до босса. Если хил зазевался — танк труп. Если танк выжил — ДД выдают миллионы урона по площади. Это чистый, неразбавленный адреналин, сублимация жестокости.

Ткач пламени Кеглер / Брат Корлофф: Боссы без лица. Они умирают в огне АОЕ-способностей вместе со своей свитой.

Верховный инквизитор Вайтмейн: Знаменитая фраза «Восстань, мой чемпион!». Игроки слышали ее тысячи раз. Она больше не вызывает ностальгии. Она вызывает раздражение: «Да воскрешай ты его быстрее, мне ОД нужно сдать». Легендарные персонажи лора превращены в банкоматы по выдаче Очков Доблести.

Круг 9: Некроситет (Индустриализация Смерти)

Диагноз игрока: Некротическая апатия.

Инструктор Ледяное Сердце: Танк врывается в ледяную стену, игнорируя урон.

Джандис Баров: Фаза с иллюзиями. В овергире игроки даже не ищут правильную копию, они просто заливают всю комнату АОЕ, уничтожая и правильную, и ложные мгновенно. Это отказ от решения головоломки путем применения кувалды.

Громоклинт (Rattlegore): Костяной голем. Раньше нужно было использовать кучи костей для защиты от его баффа. Сейчас он просто кусок манекена.

Лилиан Восс: Игроки проклинают фазу, где Лилиан вытаскивает душу, потому что босс становится неуязвимым. Снова это ненавистное ожидание.

Темный магистр Гандлинг: Телепортация в комнаты. Если в комнату телепортирует хила — он долго и нудно ковыряет мобов, а группа ждет. Это проверка на селф-сустейн (самоисцеление) и урон. Когда Гандлинг падает, никто не читает его предсмертные хрипы. Покинуть тело, регнуть снова.

### ЧАСТЬ III. Философия Скиннеровского Ящика: Зачем мы бежим?

Анализ этого феномена приводит нас к пугающему выводу. Спам ППГ ради ОД — это идеальный, математически выверенный Скиннеровский ящик (инструмент оперантного обусловливания из бихевиоризма).

Стирание Субъектности: Рога Данатень, которая по лору должна скрытно красться в тених, перерезать горло страже и воровать секреты Могу, во Флекс-ППГ превращается в газонокосилку. Она бежит в открытую, спамит "Веер клинков" и игнорирует стелс. Классовая идентичность мертва.

Зависимость от Прогресс-бара: Игрок не хочет играть в подземелье. Он хочет, чтобы полоска ОД (например, 700/1000) заполнилась до предела. Игра перестает быть процессом (искусством) и становится работой (функцией).

Иллюзия Роста: Игрок терпит эту пытку ради апгрейда шмотки с 561 уровня до 569. Изменится ли от этого его игра? Нет. Он пойдет в тот же рейд, на тех же боссов, просто цифры на экране станут на 2% больше. Это бессмысленная гонка вооружений, где морковка всегда висит перед носом осла.

**Фель**  
(подпись)

Весь Азерот и за его пределами  
17.03.2026  
Ы-010